SUDENPENTU- JA TONTTU-LEIKKEJÄ

WERNER SÖDERSTRÖM OSAKEYHTIÖ

SISÄLLYSLUETTELO

	Sivu
Askelkilpajuoksu	15
Avun viejien vangitseminen	6
Elämänlangat	10
Etsivät poliisit	38
Haaksirikko	39
Hiipivä hiiri	52
Hiipivät kissat	48
Hukat ja Hallit	23
»Huomaatko muutokset»	38
Hyppyottelu	50
Hyppypiiri	18
Häntäleikki	9
Höyhenjalkapallo	38
Ilmapommitusta	33
Ilmapoolo	34
Jänikset ja koirat	5
Kalastusta	10
Karannut vanki	17
Kauhaleikki	25
Kenguruitten kilpajuoksu	50
Keppipainia	46
Koivuvitsa	43
Kompassituolit	41
Kompassileikki	20
Kädet pöydälle	37
Käsivoimien koettelemista	46
Kätkössä oleva leiri	7
Lankkukulkua	18
Lipun ryöstö piiristä	19
Liukkaat sormet	30
Luotettava tiedoitus	42
Läheltä ja kaukaa	10
»Lähetä eteenpäin»	44
Maa, ilma ja vesi	40
Meritaistelu	46
»Minulla on pieni koira»	54
Mykkää arvaamista	45
Mäyrän pyydystystä	15

SUDENPENTU- JA TONTTULEIKKEJÄ

KOONNEET JA ENGLANNIN KIELESTÄ SUOMENTANEET

VERNA SNELLMAN

JA

AGDA DONNER-SÖDERLUND

Luotettava tiedotus.
Sormet, sormet – lehmänsormet.
monitiellinen kilpajuoksu.

PORVOO
WERNER SÖDERSTRÖM OSAKEYHTIÖ

Tähän kirjaseen sisältyvät leikit on asianomaisella luvalla otettu seuraavista kirjoista: V. T. Barclay: *The Book of Cub Games*, Vivien Rhys Davids: *Brownie Games*.

*

PORVOO 1931
PORVOON KIRJAPAINO
OSAKEYHTIÖ

MAASTOLEIKKEJÄ

Jänikset ja koirat.

Kaksi poikaa on jäniksinä. He saavat partiopillin ja heille annetaan kahden minuutin etumatka. Kun koirat lähtevät, viheltää johtaja pitkän signaalin. Tämä on merkkinä jäniksille, että heidän on alettava viheltää. Heidän on vihellettävä aina minuutin päästä. Ajan he suunnilleen voivat määrätä laskemalla askelensa; jos he ovat taitavia arvioimaan etäisyyksiä, voidaan määrätä, että heidän on vihellettävä aina noin sata metriä kuljettuaan. Maaston täytyy tarjota paljon kätkeytymismahdollisuuksia, ja jänisten on kuljettava kiertoteitä ja edes takaisin. Jos he väsyvät, saavat he paneutua lepäämään eikä heidän tarvitse viheltää paikallaan ollessaan. Koirat voivat ehkä tällöin juosta sivu, mutta he tietävät silloin jänisten olevan paikallaan, koska ne eivät vihellä. Jänisten tehtävänä on mennä johonkin määrättyyn, noin ½ tai 1 kilometrin päässä olevaan paikkaan ja palata sieltä joutumatta kiinni. (Koirat eivät saa tietää paikkaa.) Jos jänis joutuu kiinni, vihelletään pitkä vihellys, minkä jälkeen kaikki palaavat lähtöpaikalle, josta sitten uudet jänikset lähetetään onneaan koettamaan. Jäniksillä pitää olla jokin tuntomerkki, esim. kaulahuivi sidottuna päähän. Määrä-

paikalla pitää olla jokin esine, joka heidän on sieltä noudettava osoittaakseen, että todella ovat siellä olleet.

Avun viejien vangitseminen.

Pojat jaetaan kahteen puolueeseen, sinisiin ja valkeihin. Siniset hajaantuvat määrätylle alueelle. Valkeiden merkkinä on esim. päähän sidottu kaulahuivi. Valkeat piilottavat vaatteihinsa paperilapun, jossa on sanat "helposti räjähtävä 20", "leipää 5", "lihaa 2", "postilaukku 15", "tupakkaa 5", "pommeja 10" j.n.e. poikien oman mielikuvituksenkin luomia esineitä. Arvokkaammat sotatarvikkeet saavat korkeamman numeron ja ne uskotaan taitavimmille pojille. Viisi minuuttia sinisten lähdettyä lähtevät valkeatkin, joiden on yritettävä viedä sotatarvikkeet joukko-osastolle, joka on tullut erotetuksi muista joukoista ja on määrätyllä paikalla. (Tällä paikalla on sudenpentujen johtajakin.) Jokainen valkeista, joka pääsee sinisten miehittämän alueen läpi ja saavuttaa tämän määrätyn paikan, antaa paperilappunsa johtajalle; hän on voittanut puolueelleen niin monta pistettä kuin lapussa oleva numero osoittaa. Hän jää sitten tämän eristetyn joukko-osaston luo antaen vihellysmerkkejä, vahvistaen linnoitusta tai tehden yleensä, mitä haluaa, kun vain pysyy siellä. Sillävälin saa jokainen sininen, joka saa valkean kiinni, etsiä paperia hänen vaatteistaan niin kauan, kun tämä laskee kuuteenkymmeneen. Ellei hän tässä ajassa paperia löydä, on hänen laskettava vankinsa irti eikä saa häntä ajaa

takaa, ennenkuin on laskenut sataan. Jos hän löytää paperin, riisuu hän valkean aseista ottamalla hänen kaulahuivinsa ja pitää paperin antaakseen sen johtajalle leikin loputtua, jolloin kaikki numerot täten anastetuista paperilapuista lasketaan. Määrättyyn aikaan puhalletaan pilliä, jolloin kaikki kokoontuvat, pisteet lasketaan ja se on voittaja, jolla on eniten pisteitä. (Paperia, jota ei ole tuotu johtajalle eikä anastettukaan, ei lasketa kummankaan puolueen hyväksi.)

Kätkössä oleva leiri.

Johtajat valitsevat leiripaikan, joka on noin kymmenen kertaa kymmenen metriä. Joka tonttue valitsee itselleen luolan, jotka kaikki ovat suunnilleen yhtä kaukana Pöllöjen leiriltä ja joita ei sieltä näe. Yksi tonttu joka tonttueesta otetaan vankina Pöllöjen leiriin. Joka tonttueen on yritettävä vapauttaa Pöllöjen leirissä oleva jäsenensä viemällä hänelle jokin määrätty esine tai jokin sanoma. Joka kerran, kun Pöllö näkee jonkun tontuista, huutaa hän tätä nimeltä, ja tontun on silloin palattava luolaansa ja yritettävä uudestaan. Se tonttue, joka ensimmäisenä vapauttaa vangitun jäsenensä, voittaa.

Pöllö luolassaan.

Pöllön luolaksi määrätään alue, jonka rajat selvästi merkitään.

Tontut piilottautuvat kaikki sillävälin kuin Pöllö

istuu luolassaan ja suo heille määrätyn ajan piilottautumiseen. Sitten hän viheltää ja tonttujen on hiivittävä luolaan ilman, että Pöllö heidät huomaa. Jos Pöllö näkee jonkun, huutaa hän sitä nimeltä, ja tämän on silloin noustava ja tultava Pöllön luo. Pöllö ei saa liikkua luolastaan.

Tämä on hyvin hauska leikki, etenkin jos paikalla on pitkää ruohoa tai puita. Leikki tulee vielä hauskemmaksi, jos tontut saavat vaihtaa pukuja, pitää puunoksia suojanaan tai muulla tavoin tehdä Pöllölle vaikeammaksi tuntea heidät.

Puun vartioimista.

Kolme poikaa vartioi metsässä olevaa puuta. Puun alemmille oksille ripustetaan nauhan pätkiä, tilkkuja y.m. Hyökkääjien tulee anastaa nämä. Merkitään piiri puun ympärille noin 20 metrin etäisyydelle siitä. Sudenpennut hajaantuvat tämän piirin ulkopuolelle. Nuo kolme vartijaa seisovat puun alla pitäen ympäristöä tarkasti silmällä. Jos joku heistä huomaa lähestyvän hyökkääjän hänen vielä ollessa piirin ulkopuolella, huutaa hän tätä nimeltä. Tämän on silloin noustava pystyyn ja mentävä määrättyyn paikkaan. josta hän sitten saa alkaa hyökkäyksensä uudestaan. Jos taas hyökkääjän onnistuu tulla piirin sisäpuolelle, ilman että vartija hänet huomaa, saa hän nousta pystyyn ja rynnätä puun luo sekä yrittää viedä jokin siinä olevista esineistä. Puolustajat voivat tällöin pysähdyttää hänet vain koskettamalla häntä. Jos

vartija häneen koskee, on hänen mentävä takaisin määrättyyn paikkaan, josta hän sitten saa uudistaa hyökkäyksensä. Jos hän taas onnistuu yrityksessään, saa hän pitää anastamansa nauhanpalan voitonmerkkinä. Hän menee takaisin ulkopuolelle piirin ja alkaa uuden hyökkäyksen. Se sudenpentu voittaa, joka saa eniten voitonmerkkejä.

Häntäleikki.

Sudenpennut jaetaan kahteen puolueeseen. Heidän kaulahuivinsa kiinnitetään vyön alle tai housuihin taakse hännäksi, mutta siten, että ne helposti lähtevät irti. Eri puolueiden jäsenet merkitään jollakin tavoin esim. siten, että toisella puolueella on hihat ylös käärittyinä toisella ei, tai toisilla on lakki päässä toiset ovat paljain päin. Kun merkki annetaan, ryntäävät he toistensa kimppuun koettaen viedä hännät toisiltaan. Kun joltakin sudenpennulta on riistetty häntä, on hän kuollut. Se puolue voittaa, jonka onnistuu saada eniten vihollisten häntiä. Tätä leikkiä leikitään ulkona, mutta vielä hauskemmaksi se tulee, jos sitä leikitään hiipimisleikkinä pensaikossa tai metsässä, jossa osanottajat voivat piilottautua. Kukaan ei saa pitää hännästään kiinni tai kiinnittää sitä liian tiukasti vaatteisiinsa. Kaikki voitetut hännät sidotaan voittajan vyötäisille. Ne sudenpennut, jotka ovat kadottaneet häntänsä ja ovat kuolleet, eivät enää saa ottaa osaa leikkiin, vaan on heidän heti poistuttava heille määrättyyn paikkaan.

Läheltä ja kaukaa.

Pentue kulkee pitkin tietä. Sen johtajalla on kortti, jossa on kaikkien pentujen nimet. Määrättyjä asioita on pidettävä silmällä, esim. tyhjiä tulitikkulaatikoita, lentäviä variksia, eläinten jälkiä y.m. Sudenpennut hajaantuvat poikki tien huomioiden näitä esineitä. Heti kun pentu näkee jonkin niistä, juoksee hän pentueen johtajan luo, osoittaa näkemäänsä esinettä tai vie sen johtajalle. Tämä merkitsee siitä hänelle pisteen. Se sudenpentu, joka matkan varrella saa eniten pisteitä, voittaa.

Pisteitä voi määrätä esim. seuraavasti:

Löydetystä tulitikusta	1 piste
Löydetystä napista	1 „
Eläimen jäljestä	2 pistettä
Lentävä varis	2 „
Vaahtera	2 „
Varpunen	1 piste

Esineitähän voi valita oman mielensä mukaan, mutta pisteet on pysytettävä 1 ja 2:ssa, koska pentueen johtaja silloin helpommin ennättää laskea pisteet.

Elämänlangat.

Jokaisella tonttueella on eri väristä villalankaa ja jokainen tonttu sitoo langan kumpaankin käsivarteensa. Kun määrätty merkki annetaan, hiipivät he pensaikkoon ja koettavat hyökätä eri tonttueeseen kuuluvan tontun kimppuun ja katkaista hänen käsivarsissaan olevat langat. Jos tonttu on kadottanut toisen langoistaan, on hän haavoittunut, jos häneltä on molemmat lankansa riistetty, on hän kuollut. Se tonttue, jonka jäsenillä leikin loppuessa yhteensä on jäljellä eniten lankoja, on voittanut.

Turnaus.

Tätä leikkiä on leikittävä ruohikolla. Kaikki suuret pojat ovat hevosia ja jokainen heistä valitsee itselleen pienemmän pojan ritariksi. He asettuvat kahteen riviin noin 20 metrin etäisyydelle toisistaan ja jokainen noin 3 metrin etäisyydelle vierustovereistaan. Kun määrätty merkki on annettu, etenevät hevoset ruohikolle. Ritarit koettavat painimalla työntää toisensa hevosen selästä. Jokainen kaatunut hevonen ja ritari on voitettu ja joutuu pois leikistä. Se ritari voittaa, joka pysyy hevosensa selässä. Ritarit eivät saa vastustajiaan lyödä, vaan ainoastaan heitä työntää tai painia heidän kanssaan. Hevoset eivät saa taistella, heidän on kiinnitettävä koko huomionsa siihen, että ritari pysyy heidän selässään eikä putoa ja että itse pysyvät pystyssä.

(On pidettävä huolta siitä, että vain suuria vahvoja poikia pannaan hevosiksi ja pieniä kevyitä ritareiksi.)

Vapauttamista.

Sudenpennut jaetaan kahteen puolueeseen. Toinen on "sisällä" toinen "ulkona". "Sisällä" olevan puolueen luola merkitään esimerkiksi ympyrällä. Yksi poika asetetaan vartijaksi. Kaikki "sisällä" olevat pojat ajavat takaa "ulkona" olevia. Jos ne koskettavat jotakin näistä, on hän vanki ja hänet pannaan luolaan. Kuka tahansa "ulkona" olevasta puolueesta voi vapauttaa kaikki vangit juoksemalla luolan läpi. "Sisällä" olevan puolueen tulee estää vastapuoluelaisia tulemasta niin lähelle luolaa, että he voivat tämän tehdä, kun taas vartijan tehtävänä on pitää tarkasti silmällä jokaista, jonka onnistuu päästä puolustajien ohi ja lähestyä luolaa.

KENTÄLLÄ TAI SUUREMMASSA KOKOUSHUONEESSA LEIKITTÄVIÄ LEIKKEJÄ

Mäyrän pyydystystä.

Kaksi noin 2½—3 metrin pitkää nuoraa sidotaan raskaaseen painoon tai tukevaan telttanappulaan, joka on lujasti lyöty maahan. Kahdelta sudenpennulta sidotaan silmät, he ovat pyydystäjänä ja mäyränä. Molemmat pitävät nuoran päästä kiinni. Mäyrällä on esim. tuoppi, jossa hänellä on pieni kivi, kädessään, pyydystäjällä taasen on pieni tyyny tai heinillä täytetty pussi. Mäyrä helistelee tuoppia ja juoksee kiinnityspaikan ympäri pitäen nuoran päästä kiinni. Pyydystäjä koettaa tavoittaa hänet ja lyödä häntä pussilla. Kummankin on pidettävä nuoransa suorana, muuten he helposti sotkeutuvat niihin ja kompastuvat.

Askelkilpajuoksu.

Tonttueet seisovat perättäisriveissä keskellä huonetta; jokaisen tontun välillä pitäisi olla noin metri. Jokaisen tontun jalkojen eteen vedetään viiva. Johtajan antaessa sovitun merkin lähtee ensimmäinen tonttu jokaisesta tonttueesta juoksemaan. He juoksevat ensin edessään olevan seinän luo, sitten vastapäiselle seinälle ja sitten palaavat ja asettuvat vii-

meiseksi oman tonttueensa rivissä. Tässä tulee silloin olla hänelle tyhjä viiva, koska muut tontut hänen juostessaan ovat siirtyneet yhden viivan eteenpäin, toisen järjestyksessä siis siirtyessä ensimmäiselle paikalle ja kaikkien seuratessa hänen jälkeensä. Kun ensimmäisen tontun jalka koskettaa takimmaista viivaa, huutaa hän tonttueensa nimen, ja tämä on merkkinä toiselle tontulle vuorostaan lähteä juoksemaan. Se tonttue, jonka jäsenet ensimmäiseksi taas ovat samoilla paikoilla kuin leikkiä alettaessa, on voittanut ja saa käydä maahan istumaan. Tämä kilpailu opettaa nopeasti lähtemään ja on siitä hauska, että kaikki tontut koko ajan ovat jonkinlaisessa toiminnassa, kun toisten on siirryttävä eteenpäin yhden juostessa.

Sokean valjakon ajamista.

Valjakon kaikilta viideltä jäseneltä sidotaan silmät. He seisovat perättäisrivissä kasvot käännettynä kulkusuuntaan. Kuudes on ajajana eikä hänen silmiään sidota. Nyörit sidotaan ensimmäisen käsivarsiin ja viedään ulkopuolelta valjakon kuudennelle, joka pitelee niitä ohjaksina. Huudettaessa "eteenpäin" lähtee valjakko kulkemaan ajajan ohjatessa sitä varovasti maalia kohti; jos hän haluaa, saa hän sanoinkin sitä ohjata. Valjakon johtajan tulee tarkkaan ja heti totella ohjaksia. Ne on pidettävä tiukkana koko ajan ja niiden avulla annetaan merkit kääntyä vasemmalle tai oikealle.

Rivihyppyä.

Järjestäydytään perättäisriveihin. N:o 1 pitää kaulahuivia tai vyötä kädessään. Kun huudetaan "mars", antaa hän toisen pään tätä n:o 2:lle, ja he pitävät sitä tiukalla noin kymmenisen senttiä maasta. He juoksevat pitkin riviä, ja n:oiden 3, 4, 5 ja 6 on hypättävä sen yli tasajalkaa pitäen käsiä lanteilla. Kun he tulevat rivin päähän, jää n:o 1 siihen, asettuen riviin, ja n:o 2 juoksee takaisin ja antaa huivin toisen pään n:o 3:lle. Samalla tapaa jatketaan, kunnes kaikki ovat juosseet, ja n:o 1 taaskin on ensimmäisenä.

Noita.

Miten moni tahansa voi leikkiä tätä leikkiä. Yksi pojista on noita. Hän ottaa kiinni jonkun pojista. Nämä kaksi pitävät toisiaan kädestä ja ajavat siten toisia takaa. Kun he saavat kolmannen kiinni, liittyy hänkin riviin, ja he ajavat yhdessä muita takaa, kunnes pitkä rivi poikia ajaa kahta takaa. Kun näistäkin toinen saadaan kiinni, on se poika voittanut, joka viimeiseksi jää kiinni ottamatta.

Karannut vanki.

Leikkijät muodostavat piirin pitäen toisiaan lujasti käsistä kiinni. "Vanki" on keskellä piiriä. Vanki koettakoon nyt päästä karkuun kulkemalla joko aidan yli tai sen alta, s.o. sudenpentujen käsien yli

tai alta. Aitaa hän ei saa murtaa. Jos vangin onnistuu paeta, juoksee hän voimiensa takaa, toisten huutaen rynnätessä häntä kiinni ottamaan. Se, joka ensiksi saa hänet kiinni ja tuo hänet takaisin, tulee hänen sijaansa vangiksi, ja leikki jatkuu. (Sama poika ei saa kahta kertaa olla vankina. Jos hänen onnistuu toisen kerran saada vanki kiinni, täytyy hänen määrätä toinen poika vangiksi).

Hyppypiiri.

Sudenpennut seisovat tiheässä piirissä pitkin maahan piirrettyä ympyrää. Johtaja seisoo keskellä. Hänellä on pieni herneitä tai hiekkaa sisältävä pussi, joka on sidottu hienomman nuoran päähän. Johtaja pyörittää pussia, niin että se lentää ympyrässä vähän kohollaan maasta. Vähitellen laskee johtaja nuoraa pitemmälle, kunnes sudenpentujen on pakko hypätä välttääkseen sitä. Sudenpentujen ei pidä hypätä pois nuoran tieltä vaan sen yli, niin että koko ajan pysyttelevät piirretyllä ympyräviivalla. Jokainen poika, johon pussi sattuu tai joka hyppää sen tieltä eikä sen yli, joutuu leikistä pois, kunnes vain yksi, voittaja on jäljellä.

Lankkukulkua.

4. tai 5. tuuman putki pannaan maahan (voidaan myös käyttää kahta syrjälleen asetettua lautaa.) Noin kananmunan suuruinen kivi pannaan maahan putken toiseen päähän. Pojat kulkevat kaikki vuo-

rotellen pitkin putkea, koettavat ottaa kiven maasta ja kulkea takaisin. Leikkiä jatketaan jonkin aikaa ja jokaisen sudenpennun tulee saada yrittää yhtä monta kertaa. Leikin loppuessa on se poika voittanut, jolle useimman kerran on onnistunut tuoda kivi putken toiseen päähän. Kiven sijasta voi myös käyttää hernepussia.

Lipun ryöstö piiristä.

Piirretään piiri, jonka läpimitta on noin 20 metriä, ja lippu pannaan keskelle. Yksi poika pannaan lipun vartijaksi. Hän saa koskettaa jokaista poikaa, joka on piirin sisällä, sekä ennen kun tämä on saanut lipun käteensä että sitten, kun hänellä se jo on. Se, jota vartija koskettaa, joutuu leikistä pois. Se sudenpentu, joka pääsee ulos piiristä ryöstetty lippu kädessään, on voittanut. Noin 12 hyökkääjää on korkein määrä yhtä vartijaa kohti, mutta sitävastoinhan voidaan leikkiä leikkiä useammassa kohdin yht'aikaa.

Kalastusta.

Yksi tonttu seisoo keskellä huonetta. Hän on verkkona. Kaikki muut seisovat viivan takana toisella puolella huonetta. Verkko huutaa, "kuka pelkää verkkoa?" ja muut vastaavat: "Emme me ainakaan, olemme kaloja". Sen sanottuaan lähtevät he juoksemaan huoneen toisella puolella olevan viivan taakse,

verkon yrittäessä koskettaa heistä niin montaa kuin mahdollista. Nämä ottavat sitten toinen toistaan kädestä, kysymys uudistetaan, ja kalat lähtevät juoksemaan takaisin. Ainoastaan kaksi uloimpana verkossa olevaa saa nyt heitä koskettaa ottaakseen heidät kiinni, he saavat siis kulkea läpi verkosta, jos se heille onnistuu. Verkon on koetettava ympäröidä kalat ja verkon päät koskettavat sitten jokaista kalaa. Jos verkko katkeaa, ovat kaikki kalat vapaat ja verkon on uudistettava kysymyksensä. Viimeinen tai kaksi viimeistä kalaa voittavat.

Kompassileikki.

Merkitse ympyrä maahan ja siihen 8 ilmansuuntaa. Merkitse pohjoinen esim. jollakin partiomerkillä, mutta jätä muut ilmansuunnat merkitsemättä. (Pohjoinen on asetettava todelliseen pohjoissuuntaan.) Aseta yksi sudenpentu jokaisen ilmansuunnan kohdalle ja jätä yksi poika ilman paikkaa. Johtaja huutaa kaksi ilmansuuntaa, ja näillä paikoilla seisovat pojat vaihtavat paikkaa. Ilman paikkaa oleva poika koettaa päästä jommankumman paikalle, ennenkuin vaihtajat niille ehtivät, tai ottaa paikan pojalta, joka erehtyy eikä lähde juoksemaan hänen ilmansuuntaansa huudettaessa. Jos joku pojista lähtee juoksemaan, kun hänen ilmansuuntaansa ei huudeta, saa hän kuitenkin pitää paikkansa, ellei ilman paikkaa oleva poika ennätä hänen paikalleen, ennenkuin hän itse on ehtinyt siihen takaisin.

Signalistikilpajuoksu.

Sudenpennut jaetaan kahteen puolueeseen. Nämä seisovat vierekkäin perättäisriveissä noin metrin tai kahden etäisyydellä toisistaan. Jos on esim. 7 poikaa kummassakin ryhmässä, annetaan heille kullekin kirjain A:sta G:hen. Pentujohtaja seisoo noin 40 metrin etäisyydellä ja liputtaa jonkin näistä kirjaimista. Ne kaksi sudenpentua, joilla on tämä kirjain, lähtevät juoksemaan, ja se heistä voittaa, joka ensin ehtii johtajan luo. Pisteiden merkitsijä merkitsee joka kerran pisteen voittavalle ryhmälle. Mutta jos joku pojista lähtee juoksemaan väärällä kirjaimella, otetaan piste hänen ryhmältään. Kun nämä ensimmäiset kirjaimet on hyvin opittu, jatketaan seuraavilla samalla tavalla. Voittavan juoksijan tulee huutaa lähetetty kirjain, kun hän saapuu johtajan luo, niin että toisetkin pojat oppivat sen.

Perunakilpajuoksu.

Jokaisella pojalla on kauha tai lusikka ja peruna lusikassa. He juoksevat sitten kilpaa, pitäen lusikkaa kädessään. Kilparadan tulee olla noin 50 metriä. Se, joka ottaa kädellä perunasta kiinni tai ottaa sen maasta auttaen kädellään tai jalallaan, joutuu pois leikistä. Jos peruna putoaa, on se nostettava maasta vain lusikalla.

Purkki-krokettia.

Tähän leikkiin tarvitaan peltipurkki (esim. kaakaopurkki tai muu sen tapainen) ja keppi kullekin pentueelle. N:o 1 kustakin pentueesta lyö purkin määrätystä paikasta toiseen ja sieltä taas takaisin. Senjälkeen antaa hän kepin ja purkin n:o 2., joka jatkaa samalla tavalla, ja siten jatketaan kunnes koko pentue on lyönyt purkin edestakaisin.

Sudenpentu ja tiikeri.

Noin 12 poikaa asettuu perättäisriviin pitäen kukin edessäolevaa vyötäisistä kiinni. Siinä on susi-isä, susiäiti ja koko susipentue. Nenäliina pistetään viimeisenä olevan pennun vyön alle taakse tai kiinnitetään muulla tavalla hänelle hännäksi, siten että se helposti irtaantuu. Yksi pojista on tiikerinä. Hänen on koetettava ryöstää viimeisen sudenpennun häntä. Susi-isä ja koko perhe koettavat aina itse asettua tiikerin eteen ja kääntyä, niin että suojaavat viimeistä tiikeriltä. Leikkiä jatketaan kolme minuuttia. Ellei tiikeri tämän ajan kuluessa ole onnistunut ryöstämään sudenpennun häntää, ovat sudet voittaneet. Joka kerralla on määrättävä uusi tiikeri, uusi susi-isä ja uusi pentu viimeiseksi.

Sudenpennut ja pantteri.

Noin 6—12 poikaa on sopivin määrä tässä leikissä. Yksi pojista on pantteri, joka on antavinaan opetusta

hiipimisessä sudenpennuille. Pantteri seisoo kasvot seinään päin, sudenpennut järjestyvät riviin toiselle seinälle selin seinään. Kun johtaja huutaa "mars", alkavat sudenpennut edetä pantteria kohti ottaen pitkiä askeleita ja kulkien varpaillaan, niin nopeaan kuin mahdollista ja ottaen aina muutaman askelen kerrallaan. Heidän on yritettävä tulla niin lähelle pantteria, että voivat koskettaa häntä selkään, ilman että hän näkee heidän liikkuvan. Joka etenemisen välillä sudenpentu jäätyy, tulee liikkumattomaksi, sillä pantteri on hänelle opettanut tämän olevan parhaan keinon tulla metsässä näkymättömäksi. Pantteri kääntyy hetkeksi milloin vain tahtoo, ja jos hänen silloin onnistuu nähdä sudenpennun juuri kulkevan eteenpäin, osoittaa hän tätä ja huutaa: "Pentu, minä näin sinun liikkuvan, mene takaisin". Sudenpennun on silloin mentävä takaisin seinän luo ja aloitettava uudelleen.

Hukat ja Hallit.

Pojat jaetaan kahteen puolueeseen. Toiset ovat Hukkia, toiset Halleja. He asettuvat keskelle huonetta riviin selät vastakkain. Sitten aletaan heille kertoa kertomusta, jossa Hukka ja Halli esiintyvät. Joka kerran, kun mainitaan Hukka, hyökkäävät Hukat pystyyn ja ryntäävät heitä vastapäätä olevan seinän luo Hallien koettaessa saada heidät kiinni, ennen-

kuin saavuttavat sen. Jos Hukka saadaan kiinni, siirtyy hän Hallien puolelle. Jos taas lausutaan sana Halli, lähtevät Hallit pakoon ja Hukat tavoittavat heitä kiinni. Kertomusta jatketaan, kunnes kaikki pojat ovat samalla puolella.

Yksinkertaisempi tapa leikkiä tätä leikkiä on huutaa vain "H-h-h-hukka" tai "H-h-h-halli" venytellen h-äännettä. Tämä pitkä äänne jännittää poikien odotusta kunnes saavat tietää, kumpaisen puolen tulee juosta pakoon, kumpaisen tavoittaa heitä.

Yö ja päivä.

Leikkijät jaetaan kahteen puolueeseen. Toinen puolue on "yö", toinen "päivä". Ne seisovat kahdessa rivissä kasvot vastakkain noin metrin etäisyydellä toisistaan. Johtajalla on pahvipala kädessään. Tämän toisen puolen tulee olla valkea, toisen mustaksi maalattu. Toinen on siis "yön" puoli, toinen "päivän". Johtaja heittää pahvipalasen ilmaan molempien rivien väliin. Kun se silloin putoaa maahan valkea puoli ylöspäin, lähtevät "päivä"-puolueeseen kuuluvat juoksemaan maaliaan kohti ja "yö"-puolueen jäsenet ajavat heitä takaa. Jos saavat jotkut kiinni, ennenkuin he saavuttavat maalinsa, siirtyvät ne "yön" puolelle. Jos taas pahvilevy putoaa maahan musta puoli ylöspäin, lähtee "yö"-puolue juoksemaan ja "päivä"-puolue ajaa sitä takaa.

Shakaalit ja pantteri.

Shakaalien pesä merkitään selvästi kentän toiseen päähän. Kentän toisessa päässä on ympyrä, jonka läpimitta on noin 3 metriä. Tässä kehässä vaanii pantteri muristen vahtien saatua saalistaan. Shakaalit juoksevat omasta pesästään ja asettuvat piiriin pantterin ympärille toivoen saavansa joitakin palasia tästä saaliista. Vähän väliä väsyy pantteri shakaaleihin ja nousee muristen pystyyn. Kun se tämän tekee, juoksevat shakaalit pesäänsä kohti (heidän ei kuitenkaan pidä lähteä juoksemaan, ennenkuin pantteri nousee pystyyn). Jos pantteri saa shakaalin kiinni, ottaa se sen mukaansa pesäänsä, luvaten sille joitakin paloja, jos se auttaa pitämään toisen shakaalin loitolla. Pantteri ja shakaali vaanivat sitten yhdessä kehässään ja vartioivat muristen saalista. Kun he nousevat pystyyn, juoksevat shakaalit kuten aikaisemminkin pakoon. Jos he jälleen saavat joitakuita kiinni, joutuvat hekin piiriin, ja leikki jatkuu, kunnes vain yksi shakaali on vapaana. Tämä on silloin voittaja.

Kauhaleikki.

Suuri paperikori tai jokin sentapainen pannaan toiseen päähän leikkikenttää. Sudenpennut järjestyvät toiseen. Yksi pojista seisoo puolitiessä, kentän keskikohdalla, puukauha kädessä. Kun määrätty merkki annetaan, juoksee hän muitten poikien luo,

lyö yhtä heistä kauhalla ja ryntää sitten koria kohti lyödyn pojan seuratessa häntä. Hän heittää kauhan koriin ja juoksee takaisin täyttääkseen poikarivissä olevan tyhjän paikan. Poika, jota hän oli kauhalla lyönyt, ottaa kauhan korista ja yrittää ennättää paikalleen ennemmin. Se heistä, joka ensin ennättää riviin, saa pitää kauhan, hän menee keskelle kenttää ja leikki alkaa uudestaan.

PALLOLEIKKEJÄ

Pallokilpailu.

Tonttueet seisovat polvillaan perättäisriveissä toisessa päässä huonetta. Tonttueiden johtajat toisessa päässä huonetta pallot käsissä. Signaalin soidessa pyörittää jokainen tonttueen johtaja pallon tonttueensa ensimmäiselle tontulle, joka heti pyörittää sen takaisin ja juoksee tonttueen taakse. Tonttueen johtaja pyörittää sitten pallon toiselle tontulle j.n.e. Se tonttue, jonka kaikki jäsenet ensiksi ovat pyörittäneet pallon, on voittanut. Tätä pitäisi aina leikkiä ensin oikealla, sitten vasemmalla kädellä.

"Ota lintu kiinni."

Sudenpennut seisovat piirissä. Yksi pojista on keskellä piiriä. Hernepussia heitetään ristiin rastiin. Se poika, joka on keskellä, koettaa saada sen kiinni ilmasta. Jos hänelle tämä onnistuu, heittää hän sen ilmaan ja se, joka onnistuu saamaan sen kiinni, ennenkuin se putoaa maahan, menee keskelle. Ellei kenenkään onnistu saada sitä kiinni, jää entinen poika keskelle piiriä.

Pallo pään yli.

Jokainen tonttue seisoo perättäisrivissä, johtajat ensimmäisinä. Joka tonttueen johtajalla on pallo. Kun Pöllö antaa merkin, heittää johtaja pallon päänsä yli seuraavalle tontulle, joka taas heittää sen samalla tavalla seuraavalle. Kun viimeisenä oleva tonttu on saanut pallon, juoksee hän rivin etupäähän, asettuu siihen ja alkaa heittää palloa, joka samalla tavalla taas kulkee rivin päähän. Näin jatketaan, kunnes tonttueen johtaja taas on tonttueensa rivissä ensimmäisenä.

Liukkaat sormet.

Sudenpennut seisovat harvassa piirissä. Hernepussia heitetään pojalta pojalle ympäri piirin. Jos joku pojista pudottaa pussin, on hänen käytävä polvilleen ja otettava pussi kiinni tässä asennossa. Jos hänelle tämä onnistuu, saa hän jälleen nousta pystyyn, mutta ellei, on hänen istuuduttava lattialle jalat ristissä. Jos hän kolmannenkin kerran epäonnistuu, on hänen pantava vasen kätensä lanteille ja vain oikealla yritettävä saada pussi kiinni. Neljännen kerran pudottaessaan pussin tulee hänen panna käsivartensa ristiin ja silloin hän on "kuollut". Se tai ne sudenpennut, jotka vielä seisovat, kun leikin loppusignaali soi, ovat voittaneet.

Huono heitto rangaistaan yhtä ankarasti kuin pussin pudottaminen. Erotuomari saa silloin määrätä heittäjän laskeutumaan polvilleen.

Pallotaistelu.

Kaksi viivaa vedetään poikki lattian noin neljän tai viiden metrin etäisyydelle toisistaan (etäisyyttä voi suurentaa, kun tontut tottuvat leikkiin). Pöllö heittää pallon ilmaan. Se, joka sen saa kiinni, menee toisen viivan taakse, kun taas kaikki muut menevät toisen taa. Yksinään oleva tonttu koettaa sitten heittää pallon jollekin oman tonttueensa tontulle, kun taas toiset koettavat sitä estää ja itse saada sen kiinni. Heidän tulee kuitenkin pysyä oman viivansa takana. Se tonttu, joka saa pallon kiinni, menee toiselle puolelle tuon yksin olevan tontun luo ja heittää sieltä pallon takaisin. Voittaja on se tonttue, joka ensimmäiseksi on saanut kaikki tonttunsa toiselle puolelle.

Puolueheittoa.

Kuinka moni tahansa voi leikkiä tätä leikkiä. Sitä voidaan leikkiä ulkona tai suuremmassa kokoushuoneessa. Tarvitaan suurenlainen hernepussi. Osanottajat jaetaan kahteen puolueeseen. Ne merkitään selvästi, niin että ne helposti erottuvat toisistaan, kaulahuivit sidotaan vyötäisille, hihat kääritään ylös tai toisella puolueella on lakki päässä, toiset ovat paljain päin. Mitään paikkoja ei määrätä, vaan pojat seisovat puolueet sekaisin hajallaan leikkipaikalla. Erotuomari on välttämätön.

Toinen puolue alkaa heittää pussia oman puolueensa jäseneltä toiselle laskien samalla ääneen. On tar-

koitus, että tämän puolueen tulee saada se kiinni kuusi kertaa, jolloin se saa maalin. Toinen puolue koettaa saada pussin kiinni ja siten estää pussia joutumasta vastapuolueelle. Jos se siinä onnistuu, alkaa se heittää sitä omille puoluelaisilleen laskien se taas puolestaan kuuteen. Jos pallo putoaa maahan, aloitetaan laskeminen alusta, vaikka mikä puolue tahansa saisi sen käsiinsä.

Pommittamista.

Piirrä liituympyrä lattialle. Yksi tonttue on sen ulkopuolella muut tontut menevät piiriin. Ulkopuolella olevalla tonttueella on verkkopallo, ja he hajaantuvat ympäri huonetta. Pöllö antaa merkin, ja kahden minuutin aikana heittää ulkopuolella oleva tonttue pallon piirissä olevien tonttujen jalkoihin. Jokainen tonttu, johon pallo osuu alapuolelle polvien, on kuollut ja tulee syrjään. Tontut koettavat hyppäämällä estää palloa osumasta heihin. Jos joku tontuista panee jommankumman jalkansa piirin ulkopuolelle, on hän myös kuollut. Jos pallo pysähtyy piiriin, saavat siinä olevat tontut potkaista sen niin kauas kuin voivat. Pallo on heitettävä nopeasti. Leikin loputtua laskee tonttueen johtaja kuolleet, sitten he palaavat piiriin ja seuraava tonttue saa koettaa onneaan. Se tonttue on voittanut, joka on saanut suurimman määrän kuolleita.

Leikkiä voi leikkiä pienemmälläkin joukolla. Silloin on ensin vain yksi tonttu ulkona ja jokainen, jo-

hon pallo osuu, tulee hänen avukseen. Se voittaa, joka jää viimeiseksi.

Tämä on erittäin hauska leikki sekä sisällä että ulkona. Siinä oppii hyvin tähtäämään ja heittämään sekä nopeutta hypätessä pallon tieltä.

Vallikaivoksen pommittamista.

Sudenpennut jaetaan kahteen yhtäsuureen puolueeseen, valkeisiin ja sinisiin. Toisen puolueen jokainen poika saa hernepussin. Puolueet seisovat noin 8 metrin päässä toisistaan (etäisyyttä voi vaihdella) kumpikin liituviivan takana. Juuri kummankin viivan edessä on kori, saavi tai muu esine, joka esittää kaivoksen suuta.

Valkeat heittävät ensin pussinsa, pomminsa, ja jokainen, joka putoaa kaivokseen, tuottaa yhden pisteen valkoisille. Jos jonkun sinisistä onnistuu saada pommi kiinni astumatta ulkopuolelle viivan, saa sinisten puolue siitä kolme pistettä. Kun kaikki valkeiden pommit on heitetty, otetaan ne korista ja leikkiä jatketaan samalla tavalla, paitsi että siniset nyt saavat heittää pomminsa valkeiden vallikaivantoon.

Ilmapommitusta.

Liidulla piirretään lattialle taistelualueen kartta. Siihen merkitään vallihautoja, ammusvarastoja, siltoja, tykkiasemia, konekivääriasemia, tähystysasemia j.n.e. viivoilla, ympyröillä, neliöillä j.n.e. Jokainen näistä numeroidaan numerolla siten, että tärkeim-

mille kohdille annetaan korkeampi numero. (Esim. pitkää vallihautaa voidaan merkitä 1:llä pitkin pituuttaan, konekivääriasemaa 5:llä, ammusvarastoa 10:llä j.n.e.). Sudenpennut seisovat piirissä liidulla piirretyn ympyrän ulkopuolella. Jokainen heistä on vihollisen tykki ja heillä on jokaisella yksi tai useampia pommeja, joina ovat hernepussit. He heittävät pomminsa vuorotellen yrittäen saada ne sattumaan johonkin tärkeään paikkaan. Jokainen pommittaja saa niin monta pistettä kuin sen paikan numero osoittaa, johon hänen pomminsa on osunut.

Ilmapoolo.

Poikki huoneen kiinnitetään nyöri noin sudenpentujen niskan korkeudelle. Samalle kohdalle vedetään myös viiva lattialle selvemmin erottamaan kummatkin puolet. Kumpikin puolue seisoo omalla puolellaan nyöriä. Suuri kevyt kumipallo tai maahan painuva ilmapallo pidetään nyörin keskikohdalla ja lasketaan vihellysmerkkiä annettaessa irti. Kumpikin puolue koettaa nyt estää palloa putoamasta maahan lyömällä sitä ylöspäin ja nyörin yli, jotta se putoaisi toiselle puolelle. Kukaan leikkijöistä ei saa sitä pitää kädessään, vaan on se koko ajan pidettävä ilmassa. Pallon tulee lentää kunnollisesti nyörin yli. Jos se heitetään nyörin alta ja putoaa maahan toiselle puolelle, ei siitä saada pistettä, vaan se puolue, jonka puolelle se on pudonnut saa alkaa lyömisen uudestaan.

SISÄLEIKKEJÄ

Kädet pöydälle.

Leikkijät istuvat kummallakin puolella pitkää pöytää. Toisella puolueella on jokin pieni esine esim. raha tai sormus. Sen puolueen jäsenet, jolla raha on, pitävät kaikki kätensä pöydän alla. Raha pannaan salaa jonkun leikin osanottajan käteen. Kun tämä puolue sanoo olevansa valmis, huutaa vastapuolueen johtaja "kädet pöydälle".

Kaikki nostavat silloin äkkiä kätensä pöydälle, rystyset ylöspäin. Johtaja käskee sitten niiden poikien, joilla hän luulee, että rahaa ei ole, vuoronperään ottamaan pois kätensä pöydältä. Jos hänen täten onnistuu poistaa kaikki tyhjät kädet pöydältä ja se käsi, jossa raha on, jää viimeiseksi, saa hänen puolueensa pisteen ja raha siirtyy heille, jonka jälkeen leikki jatkuu samalla tavalla, paitsi, että toisen puolueen nyt on määrättävä itselleen johtaja. Jos johtaja poistaa käden, jossa raha on, on hänen puolueensa hävinnyt ja toinen saa pisteen. Jos se puolue, jolla on raha, voittaa, pitävät he rahan ja leikki jatkuu kuten ennen. Joka kerran valitaan uusi johtaja.

Höyhenjalkapallo.

Leikin osanottajat jaetaan kahteen puolueeseen, jotka istuvat pitkin pöydän kumpaakin sivua. Viiva pöydän kummassakin päässä on maalina. Kevyt höyhen pannaan keskelle pöytää. Se on puhaltamalla pidettävä ilmassa. Se puolue, jonka onnistuu puhaltaa höyhen maaliviivansa yli, voittaa maalin. Puolue, joka antaa höyhenen koskettaa pöytää, saa siitä yhden miinus-pisteen. Tämän määräämiseksi vedetään myös viiva pitkin pöytää sen keskeltä, jotten varmemmin nähdään, kumpaisen puolueen puolelle höyhen putoaa.

Tämän leikin toisinto voidaan leikkiä siten, että pojat seisovat kaikki joukossa, höyhen puhalletaan ilmaan ja pojat koettavat puhaltamalla saada sen pysymään ilmassa tai laskeutumaan jonkun toisen pojan päälle. Sille, jonka päälle höyhen putoaa, määrätään jokin rangaistus, kuten tavallisissa panttileikeissä. Rangaistukset säästetään kaikki viimeiseksi.

Huomaatko muutokset?

Kehoitetaan poikia tarkasti huomioimaan kaikkea, minkä huoneessa näkevät. Heidät lähetetään sitten ulos huoneesta. Johtaja siirtää 10 esinettä huoneessa (suurempia ja pienempiä) sekä kutsuu sitten pojat takaisin. He istuutuvat ja katsovat ympärilleen, kirjoittaen muistiin kaikki muutokset, jotka huomaavat.

Ensimmäinen, joka on kirjoittanut 10 muutosta, vie paperinsa johtajalle, ja jos hänen huomionsa kaikki ovat oikeat, on hän voittanut.

Haaksirikko.

Kaikki tontut ovat matolla, lähekkäin asetetuilla tuoleilla, pöydällä tai yleensä jollakin esineellä, joka on olevinaan haaksirikkoutunut laiva. Ainoa pelastustie on kulkea vaarallisten kallioriuttojen yli maihin. Näinä ovat maahan piirretyt suuremmat ja pienemmät kuviot, tuolit tai muut esineet, joita pitkin tai joiden yli tonttujen on kiivettävä. Pöllö voi tehdä pelastustien niin vaikeaksi kuin hän tahtoo, ja tontut koettavat sitten sitä myöten saavuttaa rannan. Jos jonkun tontun varvas tai kantapää joutuu ulkopuolelle viivan, on hän hukkunut. Voittaja on se, joka saavuttaa rannan tai pääsee lähimmäksi sitä.

Etsivät poliisit.

Kolmasosa läsnäolevista on varkaita ja kaksikolmasosaa etsiviä poliiseja. Etsivät tarkastavat varkaitten kädet, jonka jälkeen varkaat menevät toiseen huoneeseen. Etsivät jaetaan kahteen puolueeseen. Yksi varkaista pistää kätensä oven raosta. Yksi etsivistä mainitsee kenen käden hän luulee sen olevan. Kaikki etsivät lausuvat sitten olettamuksensa siitä, kenen näkyvissä oleva käsi on, mutta tällöin on eri puolueisiin kuuluvien vuoroteltava. Nimet on lau-

suttava niin selvästi, että se kuuluu viereiseen huoneeseen. Se, joka mainitsee oikean pojan, voittaa pisteen puolueelleen. (Pisteiden laskijan tulee olla toisessa huoneessa varkaitten kanssa.) Vasta leikin päätyttyä ilmoitetaan, kuka on ollut oikeassa, kuka väärässä. (Jalkojakin voi käyttää käsien asemesta.)

Meritaistelu.

Kahdelta sudenpennulta sidotaan silmät. He ovat puolustavia laivoja. Heidät asetetaan kummallekin puolen avattua ovea, joka on olevinaan kulkureitti, josta vihollislaivojen on kuljettava. Muut sudenpennut koettavat yksitellen hiljaa lähestyä ja kulkea oven läpi, ilman että vartijat saavat heidät kiinni. Koskettaminen ei pysähdytä laivaa — se täytyy saada kiinni. Kun edeltäpäin määrätty aika on kulunut umpeen, ovat puolustajat voittaneet, jos vangittuja laivoja on enemmän kuin väylän läpi kulkeneita,päin vastaisessa tapauksessa ovat hyökkääjät voittaneet.

Maa, ilma ja vesi.

Sudenpennut istuvat piirissä, yksi seisoo keskellä hernepussi tai jokin muu sopiva esine kädessä. Hän heittää sen jollekin sudenpennuista sanoen joko "maa", "ilma" tai "vesi", ja alkaa sitten laskea kymmeneen. Ennenkuin hän on ennättänyt loppuun tulee pojan mainita maalla elävä eläin, jos on sanottu

"maa", kala jos on sanottu "vesi" ja lintu, jos on sanottu "ilma". Aikaisemmin mainittua eläintä, kalaa tai lintua ei saa uudelleen mainita. Jos pojan onnistuu mainita eläin, kala tai lintu, saa hän tulla keskelle. Ellei hän voi sitä tehdä, jatkaa keskellä oleva poika heittäen pussin toiselle.

Kompassituolit.

Aseta kahdeksan tuolia piiriin yksi jokaiselle ilmansuunnalle. Parvi kulkee Pöllön jäljessä peräkkäin tuolien ympäri. Pöllö huutaa aina vähän ajan kuluttua jonkin ilmansuunnan nimen. Tonttujen on silloin juostava sille tuolille, joka edustaa tätä ilmansuuntaa. Se, joka tulee sinne ensimmäiseksi, saa jäädä siiden istumaan. Jos jokin ilmansuunta huudetaan kahdesti, istuu toinen tonttu toisen syliin. Se tonttue, jonka kaikki tontut ensin istuvat, voittaa.

Pomppimista.

Erilaisia tuoleja, laatikoita, ylösalaisin käännettyjä tynnyreitä ynnä muita samankaltaisia esineitä asetetaan piiriin niin monta kuin on poikiakin. (On hauska, jos vierekkäin olevat istuimet ovat eri korkeita.) Jokaisella istuimella istuu sudenpentu. Yksi heistä määrätään nousemaan pystyyn, joten yksi istuin jää tyhjäksi. Tämän tyhjän paikan vasemmalla puolella istuva poika siirtyy nyt nopeasti sille ja hänen naapurinsa taasen hänen tyhjäksi jättämäl-

leen istuimelle, koko piirin sitten seuratessa samalla tavalla. Keskellä oleva sudenpentu koettaa päästä istumaan tyhjälle tuolille, ennenkuin se jälleen täyttyy. Jos hän tässä onnistuu, määrätään toinen poika hänen sijaansa.

Oletko siellä?

Kahdelta sudenpennulta sidotaan silmät. He asettuvat polvilleen lattialle vastakkain jonkun metrin päähän toisistaan. Toisella on kokoon käärityn sanomalehti kädessään nuijana. Tämä poika huutaa "Oletko siellä?" ja toinen vastaa "Olen", ja taivuttaa päätänsä tai yleensä asettaa sen sellaiseen asentoon, että luulee sen välttyvän vastustajan iskuilta, polviaan hän vain ei saa siirtää paikaltaan. Toinen koettaa nyt lyödä häntä sanomalehdellä päättäen hänen äänestään, missäpäin hänen päänsä on, mutta hänkään ei saa polviaan siirtää. Heille annetaan minuutin aika, ja löyjä saa pisteen aina kun hänen nuijansa osuu vastustajan päähän. Sitten he vaihtavat osia ja toinen poika saa nuijan. Se, jolla leikin loppuessa on eniten pisteitä, on voittanut.

Toinen tapa leikkiä tätä leikkiä on, että molemmilla pojilla on nuija, he pitävät toisiaan vasemmasta kädestä ja huutavat vuorotellen toisiaan.

Luotettava tiedoitus.

Tonttueet seisovat riveissä noin 2 metrin etäisyydellä toisistaan. Tonttueiden johtajat tulevat tonttu-

johtajan luo ja saavat häneltä tiedoituksen. Kun he osaavat sen hyvin, menevät he takaisin paikoilleen. Kun johtaja huutaa "alkakaa", juoksee tonttu seuraavan luo ja kuiskaa hänelle tiedoituksen, kunnes hän arvelee hänenkin sen osaavan. Tonttueen johtaja palaa paikalleen ja toinen tonttu vie tiedoituksen seuraavalle ja niin edespäin. Viimeinen tonttu vie tiedoituksen takaisin johtajalle. Jos yksikään sana on väärin, on tiedoitus lähetettävä uudestaan, ja tonttueen johtaja saa, jos hän haluaa, tulla johtajan luo kertaamaan tiedoituksen ollakseen varma siitä, että hän sen vielä muistaa tarkkaan. Se tonttue, joka ensimmäisenä tuo perille oikean tiedoituksen, on voittanut.

Tämä opettaa tontuille, että tarkkuus on ajanpitkään hätiköimistä parempi. Toiset leikkivät myös siten, että tonttueelle lasketaan yksi miinuspiste, jos joku toinen kuulee yhdenkään sanan tiedoitusta toiselle annettaessa. Tämä pitää muut tontut hiljaa ja tarkkaavaisina.

Koivuvitsa.

Tontut istuvat pitkässä rivissä. Yksi on äitinä ja sanoo menevänsä torille sekä lupaa tuoda heille jokaiselle sieltä lahjan, jos vain ovat oikein kilttejä ja pysyvät sängyssä, kunnes hän tulee kotiin. Jokainen lapsista toivoo itselleen jotakin lahjaa. Äiti menee toiseen päähän huonetta ja on siellä ostavinaan jotakin. Niin pian kuin hän on kääntänyt

selkänsä, kömpivät lapset sängystä hänen jälkeensä. Hän sanoo silloin yht'äkkiä, että hän tarvitsisi "koivuvitsaa" kurittaakseen lapsiaan, ja näin sanoessaan kääntyy hän ja tavoittaa lapsia kiinni. Ne, jotka hän saa kiinni, tulevat hoitajiksi, tädeiksi tai muiksi ja auttavat äitiä, kunnes kaikki on saatu kiinni.

Lähetä eteenpäin.

Sudenpennut jaetaan kahteen puolueeseen. He seisovat kahdessa rivissä kasvot vastakkain, noin viiden askelen etäisyydessä toisistaan. Tuoli tai pieni pöytä pannaan kummankin rivin molempiin päihin. Tuoleilla on joukko esineitä esim. hernepussi, kirja, paperiarkki, nappi, postimerkki, merkinantolippu y. m. Kun annetaan merkki, ottaa lähinnä pöytää oleva poika siltä esineen ja antaa sen lähinnä seisovalle pojalle, joka lähettää sen eteenpäin, kunnes viimeinen poika panee sen pöydälle. Ensimmäinen poika ottaa vuoronperään kaikki esineet ja lähettää ne kulkemaan pitkin riviä. Poikien on varottava pudottamasta esineitä, sillä silloin viivästyvät kaikki esineet sillä kohdalla. On hyvä harjoitus pojille oppia ottamaan vastaan esim. neulan, kun hän juuri on pitänyt kirjaa kädessään. Esineiden on kuljettava kädestä käteen, niin että jokainen esine käy jokaisen pojan kädessä. Ellei niin käy, viheltää erotuomari ja vastapuolue saa pisteen. Kun viimeinen poika on pannut kaikki esineet pöydälle, huutaa hän "valmis", ja se puolue voittaa, joka ensin on valmiina.

Mykkää arvaamista.

Sudenpennut jaetaan kahteen puolueeseen. Toinen puolue menee toiseen huoneeseen, jäljellä oleva määrää sitten jonkin sanan esim. "hukka". He lähettävät sitten sanansaattajan toiselle puolueelle ilmoittamaan, että heidän valitsemallaan sanalla on sama loppusointu kuin sanalla "kukka". Ulkona oleva puolue arvailee tähän sanaan sointuvia sanoja ja tulee sisään esittämään niitä sisällä oleville. Esim. esittäessään sanaa "sukka" voivat olla vetävinään sukkia jalkaansa, jos taas esittävät sanaa "hukka" voivat näytellä hampaitaan, ulvoa j.n.e., puhua vain ei saa. Niin pian kuin sisällä oleva puolue huomaa, mitä sanaa esittäjät tarkoittavat, sähisevät he, jos se on väärä. Esittäjät menevät silloin takaisin ja tulevat jälleen jotakin muuta sanaa esittämään. Jos he taas ovat arvanneet oikein, taputtavat sisällä olevat käsiään. Sitten poistuu tämä puolue ja saa sanan, arvatakseen samalla tavalla siihen sointuvan.

Sähinää ja taputusta.

Yksi tontuista lähetetään pois huoneesta. Muut määräävät hänelle jonkin tehtävän. Hänen on esim. otettava hattu toisen päästä ja pantava se toisen päähän tai tehtävä jotakin muuta. Muut koettavat ohjata häntä tekemään määrätyn tehtävän sähisemällä, silloin kun hän tekee ihan väärin ja taputta-

malla käsiään, kun hän lähestyy annettua tehtävää. Voi taputtaa sitä kovempaa kuta enemmän hän lähestyy määrättyä tehtävää.

Keppipainia.

Maahan tai lattialle piirretään suorakaide. Kaksi poikaa seisoo suorakaiteessa; heillä on kummallakin lyhyt tukeva keppi kädessään. He seisovat kasvot vastakkain. Pojat pitävät kiinni keppien päistä, ja kun alkamismerkki annetaan, painavat he niiden keskikohdat vastakkain koettaen täten työntää toisen pois suorakaiteesta itse siinä pysyttäytyen ja kaatumatta. Muuta keinoa ei saa käyttää vastustajan työntämiseksi ulos suorakaiteesta kuin kepillä työntämistä.

Käsivoimien koettelemista.

Kaksi sudenpentua seisoo kasvot vastakkain. He asettavat kummatkin oikean jalan ulkosivut vastakkain ja vasemmat jalat hiukan taaemmaksi, polvi hiukan taivutettuna. He ottavat sitten toisiaan oikeasta kädestä siten, että kämmenet tulevat vastakkain. Rystyset ovat ylöspäin ja sormet ristissä. Kumpikin koettaa saada toisen liikuttamaan tai nostamaan toista tai kumpaakin jalkaansa tai menettämään tasapainon. Se pojista, joka tämän tekee, häviää.

Säkissä hyppäämistä.

Kaksi poikaa pannaan säkkeihin, jotka kiinnitetään lujasti vyötäisille vyöllä tai housun kannattimilla. Heidän on pidettävä käsivartensa ristissä. He koettavat nyt kaataa toisensa hyppäämällä toisiaan vastaan ja työntämällä toisiaan hypellessä. Ainakin kolmesti on heidän sallittava yrittää. Jos jompikumpi kaatuu, on hän voitettu, jos taas molemmat pysyvät pystyssä, ovat he tasaväkiset, mutta uudet pojat pannaan säkkeihin jatkamaan leikkiä.

Sauvan vetoa.

Vedetään kaksi suoraa viivaa yhdensuuntaisesti noin 2—3 metrin etäisyydelle toisistaan. Kaksi poikaa asettuu näiden viivojen väliin. He ottavat molemmat lujan otteen lyhyen sauvan tai kepin keskipaikkeilta joko oikealla tai vasemmalla kädellä. Kun merkki annetaan, yrittävät molemmat vetää vastustajansa oman viivansa yli. Leikkijän katsotaan kulkeneen viivan yli, kun hän molemmilla jaloillaan on astunut sen yli. Saa käyttää vain toista kättä vetämiseen. Leikkijä, joka käyttää molempia käsiään, kaatuu tai laskee irti otteensa, on voitettu.

Nuora ja huopa.

Kaksi sudenpentua seisoo kasvot vastakkain. Toisella on noin 4 metrin pituinen nuora, toisella huopa käsissään. Tarkoituksena on ottaa vastustaja van-

giksi ja tehdä hänet kykenemättömäksi käsiään liikuttamaan. Toinen koettaa siis saada nuoran vastustajansa ympärille täten vangitakseen hänen kätensä, kun taas toinen koettaa kääriä vastustajansa huopaan täten tehden hänet kykenemättömäksi mitään tekemään.

Vetoköyden sitominen.

Pojat asettuvat riviin. Jokainen sudenpentu saa noin metrin pituisen nuoranpätkän. Kun merkki annetaan, juoksevat he keskelle huonetta ja jokainen poika sitoo nuoranpätkänsä seuraavan pojan pätkään, niin että jokaiselle pentueelle muodostuu yhtenäinen pitkä köysi. Kaksi poikaa sitoo esim. merimiessolmun, kaksi jalussolmun ja kaksi kalastajasolmun. Pentue käy sitten köydenvetoon, kolme kummallekin puolen, osoittaakseen, että solmut ovat vahvasti sidotut. (Jos leikki esitetään näytöksenä, on yleisölle selitettävä, että pojat sitovat eri solmuja.)

Piiriottelu.

Leikkijät seisovat piirissä, kasvot piiriin päin, olkapäät vieri vieressä ja käsikoukussa naapurinsa kanssa. Juuri ulkopuolelle piirin piirretään maahan ympyrä. Kun merkki annetaan, koettavat leikkijät olkapäillään työntää naapurinsa ulkopuolelle ympyrän. Leikkijä, joka astuu ulkopuolelle ympyrän, joutuu leikistä pois, niin myös leikkijä, joka laskee kätensä irti tai kaatuu.

Hiipivät kissat.

Tontut istuvat piirissä. Yksi istuu keskellä, hänellä on silmät peitettynä. Pöllö osoittaa yhtä tonttua, joka koettaa hiipiä sokon, hiiren, luo ja koskettaa häntä ilman, että tämä kuulee hänen liikkuvan. Pienimmänkin äänen kuullessaan osoittaa hiiri siihen suuntaan, josta luulee äänen tulevan. Jos hän tällöin osoittaa hiipivää kissaa, on tämän istuuduttava siihen, missä hän sillä hetkellä on, ja Pöllö osoittaa toista tonttua, joka vuorostaan koettaa onneaan. Jos jonkin kissan onnistuu koskettaa hiirtä, saa hän vuorostaan tulla hiireksi.

Ratsun kesyttäminen.

Suurempi poika on ratsuna. Hän kumartuu hiukan ja nojaa tukevasti käsillään polviinsa. Hän ei saa irroittaa käsiään koko leikin aikana. Pienempi poika ratsastajana nousee ratsun selkään kesyttääkseen sen. Pitäen jalkansa takanapäin tarttuu hän polvillaan ratsun vyötäisiin, jalkoja ei saa viedä eteenpäin. Käsillään tarttuu hän ratsun olkapäihin, mutta hän ei saa panna käsiään ratsun kaulaan eikä ottaa hänen päästään kiinni tai panna käsivarsiaan hänen

ruumiinsa ympärille. Ratsu hyppelee, riuhtaisee, ravistelee itseään ja tekee kaikkensa heittääkseen ratrastajansa selästään. Jos joku osa ratsastajan ruumista tai hänen jalkansa sattuu maahan, pidetään hänet voitettuna ja ratsu on voittanut. Jos taas ratsu kaatuu tai irroittaa kätensä polviltaan, on hän kesytetty, niin myös siinä tapauksessa, että ratsastaja pysyttelee kolme minuuttia hänen selässään.

Hyppyottelu.

Osanottajat jaetaan kahteen puolueeseen, joilla kummallakin on johtajansa. Ne asettuvat noin 6:n metrin etäisyydelle toisistaan. Yksi sudenpentu kummastakin puolueesta lähetetään vastakkain. He hyppäävät yhdellä jalalla pitäen kätensä ristissä selän takana. Tarkoituksena on, että kaataisivat toisensa tai saisivat toisen panemaan molemmat jalat maahan tai laskemaan kätensä irti. Hyppijät saavat muuttaa jalkaa, jos haluavat, kun eivät vain yhtäaikaa pane molempia jalkoja maahan. Kun jompikumpi pojista on voitettu, liittyy hän voittajan puolueeseen. Se puolue on voittanut, joka pillin soidessa on suurin.

Kenguruitten kilpajuoksu.

Leikkijät jaetaan kahteen puolueeseen, jotka istuutuvat lattialle kasvot vastakkain ja sääret suorana. Jokaisen tontun välillä on noin metri. Kun

merkki annetaan, hypähtää kummankin rivin ensimmäinen tonttu pystyyn ja hyppää tasajaloin kuten kenguru kaikkien tovereittensa jalkojen yli. Kun hän saapuu oman rivinsä päähän, kääntyy hän, juoksee oman rivinsä selän takaa ja istuutuu taas omalle paikalleen. Niin pian kuin hän on istuutunut, lähtee toinen tonttu matkaan samalla tavalla, paitsi että hänen juostuaan rivin selän takaa vielä on hypättävä ensimmäisen tontun jalkojen yli tullakseen omalle paikalleen. Viimeinen tonttu alkaa siis vuoronsa juoksemalla rivin takaa ja hyppää sitten kaikkien muiden jalkojen yli, kunnes hän saapuu omalle paikalleen.

Tunneleita.

Sudenpennut asettuvat penttueittain perättäisriveihin ja seisovat hajasäärin.

Kun määrätty merkki annetaan, muuttuu viimeisenä oleva poika junaksi s.o. hän lankeaa polvilleen ja ryömii tunnelin läpi niin nopeasti kuin voi.

Saavuttuaan tunnelin päähän nousee hän pystyyn (tullen siten ensimmäiseksi rivissään).

Niin pian kuin hän on pystyssä, muuttuu nyt viimeisenä oleva poika puolestaan junaksi ryömien tunnelin läpi. Täten jatketaan, kunnes jokainen sudenpentu on tunnelin läpi kulkenut.

Se pentue voittaa, jonka johtaja ensimmäiseksi taas seisoo rivinsä etunenässä.

Hiipivä hiiri.

Sudenpennut ovat toisessa päässä huonetta. Yksi heistä vain istuu toisessa päässä silmät peitettynä ja pilli jalkojensa juuressa. Johtaja seisoo sen pojan takana, jolla on silmät peitettynä. Hän osoittaa yhtä pojista, joka silloin hiipii eteenpäin koettaen saada pillin, ilman että sokko on häntä sormella osoittanut. Sokon on osoitettava sormellaan siihen suuntaan, mistä hän kuulee jotakin ääntä. Johtaja on erotuomarina ja sanoo, jos jotakuta poikaa on osoitettu. Tämän tulee silloin mennä takaisin paikalleen. Jos sudenpennun onnistuu saada pilli ja puhaltaa sitä, tulee hänestä sokko.

Huom. Vain yksi hiiri kerrallaan saa kulkea, kaikkien muiden on sillävälin pysyteltävä hyvin hiljaa. Sokon tulee laskea käsivartensa joka kerran osoitettuaan. Hän ei saa kuljettaa kättään kaaressa osoittaen ympäri huonetta.

Sillan yli kulkemista.

Vedä kaksi yhdensuuntaista liituviivaa lattialle noin 25 sm etäisyydelle toisistaan. Sudenpennut sulkevat vuorotellen silmän [illegible] koettavat ummessa silmin kulkea siltaa pitkin ([illegible]iden kahden viivan välistä). Heidän kuljettuaan n[illegible] 10 metriä, huutaa johtaja "seis, istu siihen". Se sudenpentu, joka tällöin joutuu istumaa[illegible] sillan toista päätä, on voittanut.

Potkupalloa polvillaan.

Kaksi yhdensuuntaista liituviivaa vedetään noin metrin etäisyydelle toisistaan. Päihin piirretään maalit, jotka ovat noin metrin neliössä. Sudenpennut polvistuvat ulkopuolelle viivojen kahteen riviin. Kummankin puolueen on puolustettava omaa maaliaan ja koettava samalla saada pallo toisen maaliin. Erotuomari pudottaa pallon keskelle "kenttää" ja kumpikin puolue koettaa lyödä pallon vastapuolueen maaliin. Maali saadaan, kun pallo kunnollisesti putoaa maalineliön sisään.

Toinen puolue saa ylimääräisen lyönnin, jos joku pojista pitää palloa kädessään, heittää sen sijaan että löisi sen, nousee pystyyn tai on tiellä kurottautumalla "kentän" poikki. Poikien ei pidä nojata käsiinsä eikä muutenkaan pitää niitä lattialla.

Huom. Erotuomari kummassakin päässä on välttämätön ja on myös hyvä, jos kummankin rivin takana on poika, joka ottaa pallon kiinni, jos se lentää sinne, ja heittää sen takaisin "kentälle".

Tee näin.

Kaikki paitsi yksi tonttu seisovat piirissä. Tämä yksi juokse[illegible]n ja lyö jotakuta tonttua selkään, joh[illegible]ähtee juoksemaan päinvastaiseen suuntaan. Kun hän tapaa n:o 1. on hänen tehtävä samoin kuin tämä. Tehtävä jokin voimisteluliike, hypättävä, laulettava tai mitä toinen vain tekee.

Sitten molemmat jatkavat matkaansa ja se, joka ensin saavuttaa tyhjän paikan piirissä, asettuu siihen ja toinen jatkaa matkaansa. Leikki jatkuu sitten samalla tavalla.

"Minulla on pieni koira."

Seisotaan piirissä käsi kädessä. Yksi pojista kulkee piirin ulkopuolella kaulaliina kädessä ja toistaa: "Minulla on pieni koira, mutta se ei pure sinua, eikä sinua, eikä sinua", kunnes hän saapuessaan jonkun pojan kohdalle heittää kaulaliinan hänen olalleen sanoen: "Mutta sinua se puree". Samassa hän lähtee juoksemaan ympäri piirin sekä piiriin ja siitä ulos leikkijöiden käsien alitse. "Purtu" ajaa häntä takaa, kunnes onnistuu lyömään häntä huivilla. Silloin takaa-ajajasta tulee koiran omistaja, ja leikki jatkuu.

Vartija ja salametsästäjä.

Sudenpennut muodostavat metsän. He asettuvat piiriin käsi kädessä. Jokainen heistä on puu.

Salametsästäjänä on yksi sudenpennuista, joka lähetetään huoneesta ulos.

Vartijana on yksi piirissä olijoista, jonka johtaja siksi määrää.

Lakki pannaan lattialle keskelle piiriä.

Salametsästäjän sitten tullessa huoneeseen saa hän mennä metsään mistä aukosta tahansa (s.o. sudenpentujen käsien alta), mutta hänen täytyy poistua metsästä samasta aukosta, mistä on tullutkin. Hän tietysti ei tiedä kuka on vartija. Hänen on siepattava hattu ja poistuttava metsästä, ennenkuin vartija ehtii häntä kädellään koskettaa.

Vartijan tulee olla ilmaisematta itseään, kunnes hän ryntää salametsästäjän kimppuun. Hän ei saa tätä koskettaa, ennenkuin salametsästäjä on saanut hatun käteensä.

Jos salametsästäjä pääsee pakoon, saa hän yrittää uudelleen, kunnes hänet saadaan kiinni. Jos hänet saadaan kiinni, joutuu hän piiriin, vartijasta tulee metsästäjä ja johtaja määrää uuden vartijan. Metsän tulee aina pyörähtää, ennenkuin salametsästäjä uudestaan tulee metsään, jotta aukot muuttaisivat paikkaa.

Jokaiseksi kerraksi määrätään uusi vartija, vaikka salametsästäjää ei olisikaan saatu kiinni.

Nenä naatta.

Pojat hajaantuvat määrätylle alueelle. Yksi leikkijöistä on "se". Kaikki muut pitävät toisella kädellä nenästään ja toisella kannattavat toista jalkaa. Niin kauan kuin hän pitää nenästään ja jalastaan kiinni ei häntä voi ottaa kiinni, mutta jos hän laskee irti jommastakummasta saa "se" lyödä häntä. Poika voi panna alas jalkansa, kun "se" ahdistaa toista, tai hän voi juosta pakoon leikkialueella sekä sitten

tarttua kiinni jalkaansa ja nenäänsä viime hetkessä suojellaakseen itseään kiinni joutumasta. Jos "se" saa jonkun kiinni, tulee hänestä "se".

Ryhmitystä.

Sudenpennut marssivat suuressa piirissä. Johtaja huutaa: "neljä ryhmään" (tai minkä luvun tahansa, joka ei sisälly tasan sudenpentujen lukuun). Sudenpennut ryhmittyvät heti ja pitävät toisistaan kiinni, esim. 18:sta saadaan neljä ryhmää ja kaksi jää jäljelle. Viimeiset, jotka koettavat liittyä johonkin ryhmään, jossa jo on määrätty määrä, joutuvat pois leikistä. Leikkiä jatketaan kuten ennenkin, kunnes vain kaksi on jäljellä.

Huom. On tarkkaan huomioitava kuinka moni kullakin kerralla on mukana, jotta aina huudettaisiin sellainen luku, joka ei mene tasan leikkijäin lukuun.

SISÄLLYSLUETTELO

	Sivu
Nenä naatta	55
Noita	17
Nuora ja huopa	47
Oletko siellä?	42
»Ota lintu kiinni»	29
Pallokilpailu	29
Pallo pään yli	30
Pallotaistelu	31
Perunakilpajuoksu	21
Piiriottelu	48
Pommittamista	32
Pomppimista	41
Potkupalloa polvillaan	53
Puolueheittoa	31
Purkkikrokettia	22
Puun vartioimista	8
Pöllö luolassaan	7
Ratsun kesyttäminen	49
Rivihyppyä	17
Ryhmitystä	56
Sauvan vetoa	47
Shakaalit ja pantteri	25
Signalistikilpajuoksu	21
Sillan yli kulkemista	52
Sokean valjakon ajamista	16
Sudenpennut ja pantterit	22
Sudenpentu ja tiikeri	22
Sähinää ja taputusta	45
Säkissä hyppäämistä	47
»Tee näin»	53
Tunneleita	51
Turnaus	11
Vallikaivoksen pommittamista	33
Vapauttamista	12
Vartija ja salametsästäjä	54
Vetokoyden sitominen	48
Yö ja päivä	24

PARTIOLAISLEIKKEJÄ:

SUDENPENTU- JA TONTTULEIKKEJÄ, yhteensä 82 erilaista maasto-, kenttä-, pallo- ja sisäleikkiä selityksineen. Koonneet Verna Snellman ja Agda Donner-Söderlund. Hinta 7:—.

ULKO- JA SISÄLEIKKEJÄ sekä PARTIOHARJOITUKSIA, toim. Agda Donner. 65 leikkiä tarkkoine ohjeineen. Sid. 7:—.

PARTIOLAISLAULUJA:

KOULUTIE, Jean Sibeliuksen sävellys V. A. Koskenniemen »Koululaislauluun». Nuotit sanoineen. 4:—.

TEINILAULU, Erkki Melartinin säveltämä kouluretkeilyjen virallinen marssilaulu. Kuoro- ja yksinlaulunuotit. 3:—.

PARTIOLAISOPPAITA:

PARTIOKÄSIKIRJA, Oiva Halmeen S. P. L:n pyynnöstä toimittama taskukirja sisältää kaikki viralliset määräykset ja merkkivaatimukset sekä kaikki uusimmat tiedot ja ohjeet partiotoiminnan eri aloilta. 166 kuvaa ja väriliite. Sid. 30:—.

JOKAMIES LEIRILLE! Partiolaisjohtaja Uuno Kivistön innostava opaskirja kesäisestä leirielämästä. Kuvitettu. 18:—, sid. 25:—.

~~Hinta 7 mk.~~

102